

# KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Sama maailma, eri media

Visuaalisen ilmeen uudelleenrakennus formaatin vaihtuessa

The Inspector -lyhytelokuva

Timo Kuronen

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Viestinnän koulutusohjelma  
Medianomi (AMK)

TORNIO 2011

## TIIVISTELMÄ

Kuronen, Timo 2011. Sama maailma, eri media. Visuaalisen ilmeen uudelleenrakennus formaatin vaihtuessa

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Viestinnän koulutusohjelma. Sivuja 35. Liitteet 1.

---

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni tutkin moderneja länsimaisia elokuva-adaptaatioita, jotka pohjautuvat joko sarjakuviin tai peleihin. Pohdin miten alkuperäisen teoksen visuaalinen ilme muuttuu perinteisessä elokuvakerronnassa ja mitä muutoksia se vaatii.

Käsittelen aihetta selvittämällä kriteereitä, joiden pohjalta asiaa voidaan tutkia ja sovel-  
lan näitä käsitteitä valitsemieni taideteoksien tutkimisessa. Teososassa hyödynnän sa-  
moja työkaluja ja havaintoja animaatiokäsikirjoituksesta tehdyn lyhytelokuvani The  
Inspector pohdinnassa.

Vaikka eri medioiden väliltä löytyy visuaalisesti suuria eroja, ne noudattavat paljolti samankaltaisia kuvataiteen lainalaisuuksia. Sommittelu, valaisu ja värimaailma toteute-  
taan kaikissa eri tavalla, mutta kaikissa myös tähdätään silmää miellyttävän lopputulok-  
sen saamiseen. Onkin tekijöiden päätettävissä, kuinka uskollisia alkuperäiselle tarinalle  
halutaan olla ja miten paljon muutoksia halutaan visuaalisesti tehdä.

Asiasanat: videopeli, sarjakuva, animaatio, visuaalisuus, sovitus

## ABSTRACT

Kuronen, Timo 2011. The same world, different media. Reconstruction of the visual world in format adaptations.

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Programme of Media Arts. Pages 35. Appendix 1.

---

In my practice-based thesis I study modern movies in western cinema, that are based on comic books or video games. I explore how the visual world in the original work is changed in the movie adaptation and what changes are required.

I deal the subject by discussing the criterias that can be used to deal with the subject, and use these to study the chosen pieces of art. In the work part I use the same tools and notions to contemplate my animation based shortmovie adaptation The Inspector.

Even though there are huge differences in a visual sense between the media, they still follow to a wide extent the same rules in visual arts. Composition, lighting and colors are made in different ways in every media, but each one aims to accomplish a result that is pleasing to the eye. It is up to the makers of adaptations to decide how faithful they want to be to the original story and how much changes they want to make in visual style.

Keywords: video game, comic book, animation, visualization, adaptation

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1 JOHDANTO .....	5
2 RAJOITUKSIA VAI MAHDOLLISUUKSIA .....	6
2.1 Still-kuvan ja liikkuvan kuvan eroavaisuuksia.....	6
2.2 Visualisointi - hahmot ja maailma.....	7
2.3 Kuvakoot ja sommittelu .....	8
2.4 Valaisu ja värimaailma .....	8
3 SARJAKUVAT .....	10
3.1 Supersankareiden saapuminen .....	10
3.2 Sarjakuvaa elokuvaksi .....	11
4 VIDEOPELIT .....	15
4.1 Tietokonegrafiikka kohti realismia .....	15
4.2 Kuvakulma ratkaisevana tekijänä.....	17
4.3 Videopelistä elokuvaksi .....	19
5 THE INSPECTOR -LYHYTELOKUVA .....	21
5.1 Animaatiosuunnitelmasta lyhytelokuväsitarkoitukseksi .....	21
5.2 Kuvauksien toiminta.....	25
5.3 Lopullisen ilmeen hiominen leikkauspöydällä.....	27
6 YHTEENVETO JA POHDINTA .....	29
LÄHTEET .....	31
LIITE 1.....	35

## 1 JOHDANTO

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni tutkin sarjakuvien ja pelien elokuvaintegraatioiden visuaalista ilmettä modernissa länsimaisessa elokuvateollisuudessa. (Vilkka & Airaksinen 2003.) Tutkin, kuinka teokset poikkeavat toisistaan visuaalisesti ja millä kriteereillä näitä eroja voidaan käsitellä. Teos-osaani varten lähestyin aihetta analysoimalla veljeni The Inspector animaatiokäsikirjoituksen ja muuttamalla sen lyhytelokuvamuotoon, jonka ohjasin ja kuvasin loppusyksystä 2010. Pyrin tässä osiossa tutkimaan tätä animaatiointegraatioprosessia käyttäen samoja kriteerejä ja havaintoja visuaalisen ilmeen näkökulmasta, kuin käsittelemissäni elokuva-adaptaatioissa. Kuvailen koko projektin aina suunnitteluvaiheesta leikkauspöydän viimeisiin hiomisiin saakka, ja miten jokainen näistä tuotantovaiheista johti osaltaan teoksen lopulliseen ilmeeseen.

Pohjustan aihetta käymällä läpi erinäisiä tekijöitä, jotka vaikuttavat teosten visuaaliseen ilmeeseen, jonka jälkeen tutkin tapauskohtaisesti niin sarjakuvien kuin pelienkin historiaa ja käännekohtia. Tutkin myös näitä visuaalisia kriteereitä hyödyntäen tarkemmin samannimisiin sarjakuviin pohjautuvia elokuvia Sin City (2005) sekä Hellboy (2004). Pelielokuvasiirrokseen valitsin pohdittavaksi myös alkuperäistä nimeään kantavat, peliin pohjautuvat elokuvat Tomb Raider (2001) sekä Doom (2005).

Jokaisella taidemuodoilla on historiansa, joka ulottuu vaihtelevasti kymmenistä vuosista aina satojen vuosien päähän. Erityisesti teknologia on edesauttanut monien taidemuotojen kehittymisen, sekä mahdollistanut yhä kasvavassa määrin näiden formaattien lähestymisen toisiinsa. Viihdeteollisuuden jatkuvan kasvun myötä näitä adaptaatioita ollaan jatkuvasti tekemässä lisää, joten aihe on myös ajankohtainen tutkimuskohde.

## 2 Rajoituksia vai mahdollisuuksia

Käsikirjoitusvaiheessa maailma ja tarina ovat kirjoittajan luotavissa. Ainoa rajoitus tässä vaiheessa on kirjoittajan mielikuvitus. Sarjakuvissa maailma luodaan tyhjälle paperille, ja pelit ja tietokoneanimaatiot puolestaan syntyvät tietokoneruudulle. Niin sanotulle ”kameran” paikalle ei näissä taidemuodoissa ole minkäänlaisia rajoituksia. Katto, seinät ja lattia voidaan poistaa tarpeen vaatiessa, keinotekoiset valonlähteet luodaan piirrettäessä tai luomalla ne virtuaalisina 3D-grafiikkaohjelmassa. (Masson 2007.) Näin ollen tosielämän tekniset haasteet, joita elokuvantekoprosessissa tulee vastaan, eivät ole esteenä. Rajoituksia eri kuvakompositioille ja sommittelulle ei siis ole, ainoastaan mahdollisuuksia.

Alkuperäiset teokset aloittavat niin sanotusti nollasta, mutta kun jo olemassa olevasta tuotteesta tehdään uuteen formaattiin oma versio, ei edessä olekaan tyhjä paperi vaan runsaasti materiaalia ja ennalta määriteltäviä kriteereitä jo olemassa olevasta konseptista. Hahmot, maailma ja teema on jo entuudestaan luotu. Miten ne jäljennetään, on tuotantotiimin päätettävissä. Tässä vaiheessa tullaan vastaan myös visuaalisen maailman uudelleenluomiseen. Mitä ja miten jäljennetään, luodaan uudestaan ja muutetaan, ovatkin nyt ohjaajien ja kuvaajien vastuulla.

Oikeassa elämässä teemme itse päätöksemme, mitä näemme maailmassa. Kaupungissa kävely tuo näköaisteihimme jatkuvasti uutta informaatiota, joista valitsemme huomion arvoiset seikat. Voimmekin ajatella, että kuvataiteessa tämä on jo päätetty puolestamme. Mitä paperille on piirretty, mihin kamera rajautuu ja tarkentuu, sekä mitä videopeliin on nähty tarpeelliseksi graafisesti mallintaa. Tällä tavalla katsojan huomio saadaan kohdistettua haluttuihin kuvan elementteihin. (Zettl 1990, 5 - 10.)

### 2.1 Still-kuvan ja liikkuvan kuvan eroavaisuuksista

Sarjakuva edustaa käsittelemistäni taidemuodoista ainoaa, joka ei käytä liikkuvaa kuvaa kerronnassaan. Liikkeen muodostus tapahtuu siis lukijan mielessä, ja siihen annetaan tueksi erilaisia sarjakuvan tyylikeinoja, kuten vauhti- ja toimintaviivoja. (Marx 2007, 93.) Jos esimerkiksi sarjakuvassa kuva A näyttää hahmon seisovan paikallaan sillan

keskikohdassa, ja kuvassa B tämä on taas siirtynyt muutaman askeleen verran sillan kaiteelle, jää lukijan tehtäväksi muodostaa tämä siirtymä mielessään. Elokuvassa tämä voidaan toteuttaa esimerkiksi kamera-ajolla, tai vaihtoehtoisesti myös kahdella tai useammalla eri kuvalla. Se mitä kamera-ajo vaatii teknisenä toteutuksena, valon muutoksilta ynnä muilta, onkin jälleen elokuvakerronnan kysymyksiä. Voidaan myös pohtia miten kamera-ajo tukee visuaalista kerrontaa. Kaikki nämä ovat kysymyksiä, joita liikkuvan kuvan kanssa on pohdittava. (Pirilä & Kivi 2005, 76.)

## 2.2 Visualisointi – hahmot ja maailma

Erityisesti alkuperäisen tarinan hahmot pyritään toteuttamaan elokuvaversioinneissa samalla tavalla. Oli teos mikä tahansa, pääpaino on lähes aina hahmon tarinan kertomisella. Kuka päähenkilö on, miltä hän näyttää, mitä hän tekee ja niin edelleen. Tästä syystä hahmot pyritään jäljittelemään mahdollisimman uskollisesti alkuperäiselle teokselle. Jos supermiehen vaatetus muutettaisiinkin perinteisestä puna-sinisestä kokonaisuudesta esimerkiksi kelta-vihreään, ottaisiko yleisö tätä vastaan? Tai jos hahmo Lara Croft pelisarjasta Tomb Raider (2007) olisikin kaksikymmentä vuotta vanhempi ja kalju? Päähenkilön ulkoisen olemuksen muuttaminen radikaalisti saattaisi johtaa myös hänen sisäisen maailmansa muuttumiseen, sekä mitä tämän uusi ulkomuoto kertoisi esimerkiksi värisymboliikan kannalta. (Hintsanen 2000.) Näin syntyisi jo kokonaan toinen henkilö, jonka yhteys alkuperäänsä olisi löydettävissä enää vain yhteisestä nimestä.

Hahmojen lisäksi myös ympäristö ja aika pyritään säilyttämään alkuperäisenä, sillä ovathan ne tarinoissa erittäin huomattavia elementtejä. Pilvenpiirtäjien ympäröimä New York 1900-luvulla, vieraalla planeetalla vaeltavat avaruusolennot vuonna 2254, tahi karua kyberpunk tyyliä edustava pimeä ja vaarallinen kaupunki määrittelemättömässä ajassa. (Wikipedia 2011a.) Vaikka visuaalinen toteutus olisikin erilaista medioiden välillä, ei aikaa ja paikkaa kuitenkaan konkreettisesti muuteta.

### 2.3 Kuvakoot ja sommittelu

Elokuville noudatetaan perinteisiä elokuvakerronnan perussääntöjä. Huomattavaa kuitenkin on, että myös sarjakuvat ja animaatiot käyttävät samoja sääntöjä esimerkiksi kuvakokojen suhteen. Yleiskuvista ja erikoislähikuvista lähtien rajausta on toteutettu juuri yleisiä kaavoja käyttäen, jolloin esimerkiksi laajassa puolikuvassa hahmoa kuvatessa ei kuvaa rajata polvien kohdalta poikki, vaan suurin piirtein reisien puolivälin tienoilta. Vaikka tämä ei olekaan absoluuttinen sääntö, jonka noudattamattomuus laskettaisiin virheeksi, on sitä yleisesti pidetty toimivana rajauksena. (Pirilä & Kivi 2005)

Toinen vastaava kuvailmaisun sääntö, johon törmää jokaisessa taiteen muodossa, on kultainen leikkaus. Tällä klassisella metodilla tarkoitetaan tapaa jakaa kuva ruutuihin, ja sommitella näiden mukaan niin, että tiettyjen ruutujen risteyskohtiin sijoitetaan kuvallisesti tärkeitä elementtejä, kuten hahmon toinen silmä. (Marschwitz 2007, 63–65) Kultaisen leikkauksen mukaisia kuvia pidetään yleisesti ottaen esteettisesti miellyttävänä, ja siksi se on vakiintunut kaikkien kuvataidemuotojen perussäännöksi.

Pelit ovat sommittelumielessä varsin ainutlaatuisia, sillä koska pelaaja näkee yleensä sen mitä hahmo näkee, ei kameran paikkaa varsinaisesti ole eikä näin ollen katsojalle voida luoda aktiivisessa pelivaiheessa suoranaisesti valmiita kuvakompositioita. Nykyaikajan peleissä on myös mahdollista tarkastella maailmaa laajemmin, katseen voi kääntää myös asioita kohti, jotka eivät ole mitenkään merkittäviä tarinankerronnassa. Sarjakuvissa tai elokuvissa katsojalla on mahdollisuus tarkkailla ympäröivää maailmaa vain sen osalta, miten kamerarajaus sen sallii.

### 2.4 Valaisu ja värimaailma

Elokuvavalaisusta on kirjoitettu kirjoja kymmenittäin. Valon ymmärtäminen ja erityisesti sen soveltaminen taiteessa on elinikäinen prosessi, ja vaikka perussääntöjä voidaan opetella, on esteettisesti kauniin valosuunnitelman tekeminen vaikeampaa. (Brown 1996, 57). Elokuvien valaisun sijaan olenkin tässä opinnäytetyössä painottanut enemmän juuri sarjakuvien ja pelien valaisuratkaisuja.



Valaisutyylistä mainittakoon film noir, sillä tästä 40- ja 50-luvulla kukoistaneesta tyyli-suunnasta otettiin vahvoja vaikutteita niin Sin City – elokuvaan, alkuperäiseen The Inspector animaatiokonsepteihin kuin tästä tekemääni lyhytelokuvaan. Vaikka termillä ei tarkoitetaakaan pelkästään kuvallista ilmaisua vaan se pitää sisällään myös tietäntyyppiä elokuvagenrejä ja teemoja, käytetään sitä usein kuvaamaan myös pelkkää visuaalista ilmettä. Erityisesti törmätään paljon käytettyyn ”chiaroscuro” valaisutyyliin, jonka juuret ulottuvat renessanssiajan maalauksiin asti. Tällä tyyllillä tarkoitetaan elokuvamaailmassa valoa, jossa päävalonlähde on himmeäkö, sekä pimeyden ja valon kontrastit ovat suuria. Vahva varjojen käyttö on myös tyyppillistä film noir tyyliä. (Silver & Ulsini 2004, 9-16.)

Kukin taidemuoto määrittelee värimaailmansa teemaan sopivaksi. Punainen yhdistetään yleensä vaaraan ja kieltoihin, sekä muihin uhkaaviin mielikuviin kuten vereen. Hellboy – hahmon itse ollessa punainen ja niin sanotusti hyvän puolella, on punaisesta ja oranssista tehty lämmön ja turvallisuuden symboli. Vastavoimaa edustavat taas väreinä sininen, jota normaalisti pidetään rauhallisena värinä. Usein näitä kahta pidetään toistensa vastaväreinä. (Hintsanen 2010.)

Värien vaikutusta taiteessa ei pidä aliarvioida. Sitä käytetäänkin erittäin paljon tehokeinona korottamaan asioiden merkityksiä ja luomaan tunnekuvia. Elokuvan Hero ohjaaja Yimou Zhang esimerkiksi halusi elokuvan muistettavan hienojen taistelukohtausten tai tarinan sijasta nimenomaan väreistään, sillä elokuvan sisäisistä tarinoista jokainen oli väritetty erittäin ainutlaatuisella ja vaikuttavalla tavalla. Ei voikaan kieltää värien vaikutusta tunnetiloihin ja mieltymyksiin. (Hero 2002.)

Oli puhe sitten sommittelusta, väreistä tai muista kuvallisista elementeistä, on syytä selvittää kunkin lajityypin historiaa ja ominaispiirteitä ymmärtääksemme niiden erinäiset visuaaliset mahdollisuudet ja haasteet paremmin.

### 3 SARJAKUVAT

Sarjakuvalla tarkoitetaan yhden tai useamman piirroksen muodostamaa kokonaisuutta, jossa kerrotaan jokin tarina. Sarjakuvan, sellaisena kun se länsimaisessa yhteiskunnassa ymmärretään, voidaan sanoa syntyneen Yhdysvalloissa vuonna 1896, kun Richard Felton Outcaultin taiteilema ”The Yellow Kid” -hahmo sai ensiesiintymisensä New York Journal -sanomalehden sunnuntaipainoksessa. (Marx 2007, 79.) Vuotta myöhemmin nämä sarjakuvaliuskat koottiin yhteen painokseen, Hearst's Sunday Journal -lehteen. Tätä pidetään länsimaisen sarjakuvan syntynä, vaikkakin sveitsiläisen Rodolphe Töpfferin tiedetään julkaisseensa sarjakuvamaisia tarinoita Eurooppalaisissa sanomalehdissä jo yli 50 vuotta aiemmin. (Schoell 1991, 20.)

#### 3.1 Supersankareiden saapuminen

Sarjakuvahistorian yksi suurimmista mullistuksista saavutettiin kuitenkin vuonna 1938, jolloin Action Comics julkaisi ensimmäisen Supermies-sarjakuvan. Tämä nosti sarjakuvien myyntiä räjähdysmäisesti ja aloitti myös supersankaribuumin, joka jatkuu vielä tänäkin päivänä. Hahmo löysi tiensä myös piirrettyihin sarjoihin sekä TV-ohjelmiin 40 ja 50-luvuilla, ja sekä ensimmäiseen kokoillan elokuvaan jo vuonna 1951. (Schoell 1991, 18–20) Vain vuosi Supermiehen luomisen jälkeen ilmestyi lehtiin myös Batman, jonka loi sarjakuvataiteilija Bob Kane. Seuraavien vuosien aikana syntynsä saivat muun muassa Captain America, Green Lantern sekä Daredevil. Tämä supersankarien vallankumous oli myös merkittävä askel tv- ja elokuvateollisuudelle, sillä supersankarisarjakuviin pohjautuvia tv-sarjoja ja piirrettyjä alettiin lanseerata jo heti 40-luvun alusta lähtien, ja esimerkiksi Batman ja Supermies ovat molemmat poikineet yli kymmenen erilaista tv-sarjaa, animaatiota sekä kokoillan elokuvaa. (Marx 2007, 79–81.)

#### 3.2 Sarjakuvaa elokuvaksi

Sarjakuviin pohjautuvat elokuvat on yleensä toteutettu ottamalla alkuperäinen hahmo ja maailma ja luomalla sen pohjalta uusi käsikirjoitus. Frank Millerin ”Sin City” on puolestaan tehty hahmoille, tarinalle ja maailmalle uskollisella tavalla, mutta tässä myös

alkuperäinen visuaalinen ilme on vahvasti läsnä. Elokuva koostuu kolmesta yksittäisestä tarinasta, joista jokainen on alun perin julkaistu sarjakuvaksi. Nämä ovat ”The Hard Goodbye”, ”The Big Fat Kill” sekä ”That Yellow Bastard”, jotka julkaistiin aikavälillä 1993–1998. Elokuva julkaistiin vuonna 2005. (Sin City 2005.)

Elokuvan tyyli oli tietoinen valinta alusta lähtien. Sin Cityn ohjaaja ja kuvaaja Robert Rodriguez totesi itsekin että sen sijaan että he pyrkisivät tekemään sarjakuvasta elokuvan, otettaisiin elokuva konseptina, ja tehtäisiin siitä tämä sarjakuva (Sin City 2005). Tällä sanaleikillä tarkoitettiin ideaa, ettei teoksesta tehtäisi vain taas yhtä sarjakuvaan pohjautuvaa elokuvaa, vaan todellakin visuaalisesti sarjakuvamainen elokuva. Tässä onnistuttiinkin varsin uskottavasti, kuten huomaamme alla olevista kuvakaappauksista.



Kuva 1. Esimerkki monista alkuperäiselle teokselle uskollisista kohtauksista (Sin City 2005).



Kuva 2. Alkuperäinen otos tarinasta ”The Hard Goodbye” (Sin City 1992).

Kuten näistä kuvista huomaamme, on Frank Millerin luomaa maailmaa pyritty imitoimaan elokuvaan lähes täydellisesti pieniä yksityiskohtia myöten. Sarjakuvan luoja toimi myös elokuvassa toisena ohjaajana, joten tällä varmistettiin mahdollisimman suuri uskollisuus alkuperäiselle materiaalille. Sarjakuvaa lukiessa ei voinutkaan olla hämmästellettä näiden kahden eri median samankaltaisuutta. Elokuvan ohjaaja Robert Rodriguez toteaa itsekin että mediat ovat hyvin samanlaisia, sarjakuvien ollessa kuin kuvakaappauksia liikkeestä (Sin City 2005). Sarjakuvien voidaankin ajatella olevan ikään kuin elokuvien kuvakäsikirjoituksia, ja tämän todella huomaa elokuvasta.

Elokuvassa värit tuodaan esille erikoisella ja omaperäisellä tavalla. Elokuva kuvattiin mustavalkoiseksi, mutta värejä lisättiin myöhemmin antamaan dramaattista efektiä. (Sin City 2005.) Esimerkiksi muuten mustavalkoisessa kuvassa naamalle roiskahtanut punainen veri antoi toiminnalle lisää dramaattista ilmettä, erityisesti kun veri on muuten elokuvassa kuvattu pääasiallisesti valkoisena. Yellow Bastard (suom. Keltainen äpärä) -tarinan on hahmo on puolestaan kauttaaltaan keltainen, myös tämän veri, näin erottuen muusta maailmasta.

Hellboy puolestaan muistuttaa perinteisellä tavalla tehtyjä sarjakuva-adaptaatioita, joissa visuaalista ulkoasua ja tarinaa ei noudateta täysin orjallisesti, vaan nimenomaan käytetään alkuperäisen maailman hahmoja ja teemaa mutta itse tarinan tai kuvan jäljentäminen jätetään vähemmälle arvolle.



Kuva 3. Hellboy -sarjakuvassa vallitsee väriteema punainen ja sininen (Hellboy 1994).

Värimaailmaltaan myös Hellboy on huomiota herättävä, vaikkei sitä ehkä voi pitääkään yhtä ainutlaatuisena kuin Sin Cityn mustavalkoista ja kontrastipainotteista kuvakerrontaa. Tässä Mike Mignolan luomassa maailmassa sininen ja punainen väriteema on asetettu vastakkain ja käännetty jopa nurin kurin. Demoninen Hellboy on tässä tarinassa käännytetty hyvien puolelle, joka supersankarin elkein taistelee pahaa vastaan, vaikka tällä olisikin mahdollisuus avata helvetin portit ja tuoda ikuinen pimeys maan päälle.

Eräs huomionarvoinen seikka, joka rikkoo hahmon ”kopioimisen” sellaisenaan, on Hellboyn jalat. Alkuperäisessä sarjakuvassa hahmo oli ainakin ulkomuotonsa puolesta lähempänä demonia kuin ihmistä, koska hänellä oli kaviot. Elokuviin tämä on syystä tai toisesta muutettu, ja sarjakuvan filmiversiossa hänellä onkin kengät jalassa. Toisaalta ei voi tietää löytyvätkö kenkien sisältä kaviot vai varpaat, mutta ulkopuolisesti muutos on silti merkittävä. Uskon että tällä pyrittiin saamaan hahmosta inhimillisempi, ja näin myös sympaattisempi ja helpommin lähestyttävä.

Toisin kuin *Sin City* -elokuvassa, *Hellboyn* valaisu on toteutettu enemmän tavanomaisen elokuvan keinoin. Kuva ei ole niin kontrastikasta, sekä taustat ja kuvauspaikat on rakennettu oikeiksi lavasteiksi chroma-key kankaiden päälle tehtyjen tietokonepohjaisten taustojen sijaan. (Marschwitz 2007, 157–161) Näin visuaalinen ilme noudattaa tavanomaisemman elokuvan normeja, vaikka yhtäläisyyksiä sarjakuvaan onkin helppo löytää, esimerkiksi juuri värien kautta.

## 4 VIDEOPELIT

Videopelejä on ollut jo 70 luvulta lähtien. Arcade – tyyppiset kolikkopelit olivat suosiossaan aina 80-luvun puolivälin tienoille, jolloin haastajaksi nousivat kotona pelattavat konsolit ja PC-alustat. Merkittäväksi peliteollisuus kuitenkin kasvoi, erityisesti elokuva-adaptaatioperspektiivistä katsottuna, vasta 90-luvun puolella, jolloin tietokoneiden ja konsolien tekninen kehitys alkoivat ottaa jättimäisiä harppauksia. (wikipedia 2011b)

Yhdysvalloissa vuoden 1995 ja 2003 välillä pelien myynti kasvoi yli kaksinkertaiseksi. Vuonna 2002 pelimarkkinoiden kokonaismyynti oli noin 25 miljardia euroa. (Eskelinen 2005, 24–29) Ottaen huomioon peliteollisuuden suhteellisen lyhyen historian, onkin erityisen merkittävää että se on tänä päivänä suurempi viihdeteollisuuden ala kuin elokuva- ja ääniteollisuus. Ei siis ihmeikään että elokuvateollisuus on alkanut hyödyntämään tätäkin taidelajia tarinoidensa tekemisessä.

Kuten sarjakuvien elokuva-adaptaatioissa, supersankariteema vallitsee myös peleihin pohjautuvissa elokuvissa. Esimerkiksi vuonna 1993 julkaistu, kulttimaineeseen yltänyt peli Doom, joka ei varsinaisesti esitellyt sankaria tai kertonut hänen tarinaansa vaan oli suoraviivainen, toimintaan painottuva kauhupeli, voidaan kuitenkin luokitella omalla tavallaan sankariteemaiseksi tarinaksi, jossa hahmo taistelee läpi liki mahdottomien todennäköisyyksien kohti voittoa ja kukistaa uhkaavan pahan voiman. Tämä pätee myös peliin Tomb Raider, jossa Lara Croft niminen sankaritar taistelee pahan voimia vastaan.

### 4.1 Tietokonegrafiikka kohti fotorealismia

Ensimmäisinä kolmiulotteisina eli 3D peleinä voidaan pitää id Software yhtiön lanseeraamia, kulttimaineeseen yltäneitä PC-pelejä Wolfenstein 3D, joka julkaistiin vuonna 1992, sekä vuotta myöhemmin julkaistu Doom. (wikipedia 2011c) Todellisuudessa nämä eivät kuitenkaan olleet niin sanotusti oikeaa 3D:tä, sillä maailman hahmot ja esineet olivat kaksiulotteisia, eli niistä oli mallinnettu vain tietyt sivut. Esineiden kohdalla tämä tarkoitti yleensä sitä, että ne olivat piirretty vain yhdestä suunnasta ja näin ollen näyttivät aina samalta, tarkastelukulmasta riippumatta. Vuonna 1996 samainen yhtiö julkaisi pelin Quake, joka hyödynsi ensimmäisenä polygon (monikulmio) -pohjaista grafiikka-

moottoria. Tällä tekniikalla mahdollistettiin pelimaailman kaikkien objektien esittäminen täysin kolmiulotteisena vanhan kaksiulotteisten sprite bittikarttojen sijaan (wikipedia 2011d). Tämä oli merkittävä askel kohti yhä edistyvää visuaalista realismia videopeleissä. Kuten Matthew Liverman (2004, 13) toteaa kirjassaan, taiteella imitoidaan elämää, ja vaikka asia ei aina olekaan näin, on tämä useimmiten totta erityisesti 3D grafiikan maailmassa.

3D-pelit mullistivat pelimaailman, mutta avasivat myös ovet elokuvateollisuuteen. Core Design julkaisi Tomb Raider pelin samana vuonna Quaken kanssa, ja muutamien jatkosien jälkeen tämä pelikonsepti löysi tiensä myös elokuvaksi vuonna 2001. Peliin pohjautuvia elokuvia oli toki aiemmin julkaistu, erityisesti Japanissa, mutta länsimaaisessa elokuvakulttuurissa Tomb Raider oli ensimmäisiä lajityyppinsä elokuvia joka vastaanotettiin niin kriitikoiden kuin katsojienkin keskuudessa positiivisesti. (Box Office Mojo 2011.)

Kun pohdimme sarjakuvia ja pelejä elokuvaan verrattavina taidemuotoina, ovat pelit kiistämättä lähempänä elokuvan maailmaa. Siinä missä sarjakuvat ovat kuin irrallisia kuvakaappauksia elokuvasta, tai kuvakäsikirjoituksen kaltaisia eepoksia, muistuttavat videopelit liikkuvan kuvan sekä äänimaailman ansiosta enemmän itse elokuvia. Erityisesti 90-luvun puolivälin jälkeen suosiota saaneet 3D pelit ovat tästä loistavia esimerkkejä.

Peleissä on myös käytetty jo pitkään välianimaatioita, jotka on pyritty tekemään hyvin elokuvamaisesti. Nämä ovat kehittyneet graafisesti nopeammin kuin itse pelit, ja monet intro- ja välianimaatiot ovat jo hyvinkin realistisia. Näistä käytetäänkin englanninkielessä nimitystä ”cinematic” (suom. Elokuvallinen) joka jo itsessään viittaa animaation pyrkimyksestä elokuvamaiseen ilmeeseen. (King & Krzywinska 2002.)

Peleissä realismin tavoittelu on johtanut monin paikoin siihen, että värejä ei käytetä yhtä uskaliaasti kuin muissa taidemuodoissa. Kuvatun maailman uskottavuus on noussut massakulttuurin videopeleissä suuremmaksi prioriteetiksi kuin taiteellinen kokeilunhalu ja uskaliaisuus kokeilla rajoja. Syy tälle voi löytyä elokuvamaisemman ilmeen tavoittelusta, ja ajatuksesta että mitä lähempänä realismia ollaan, sitä lähempänä ollaan myös elokuvallista kerrontaa. Toisaalta syynä voi myös olla tunnetilojen tavoittaminen uskot-



tavan näköisen maailman keinoin. Oli syy mikä tahansa, on täysin ymmärrettävää että pelimaailmaan uppoaminen käy paljon helpommin silloin, kun havaitun keinotodellisuuden epärealistisuudet ovat karsittu mahdollisimman tarkasti pois.



Kuva 4. Kuvakaappaus uuden Unreal Engine 3 – pelimoottorin tekniikkademonstraatiosta (Youtube 2011).

#### 4.2 Kuvakulma ratkaisevana tekijänä

3D grafiikkamallistuksen myötä käytetään peleissä yhä enenevässä määrin kuvakulmana joko ensimmäisen tai kolmannen persoonan perspektiiviä. Ensimmäisen persoonan perspektiivillä tarkoitetaan kuvakulmaa, jossa maailma esitetään pelattavan hahmon näkökulmasta ja näemme tästä yleensä vain aseensa. (wikipedia 2011e.) Tätä kuvakulmaa käytetään muun muassa pelisarjassa Doom. Kolmannen persoonan perspektiivin peleissä kuvakulma on sijoitettu puolestaan pelihahmon taakse, jolloin näemme koko pelaajan tai vähintäänkin yläruumiin. (wikipedia 2011f.) Tomb Raider – pelisarja on yksi tämän kuvakulmavalinnan tunnetuimmista edustajista ja edelläkävijöistä. Usein edellä mainitut termit lyhennetään muotoon FPS eli First Person Shooter ja TPS eli Third Person Shooter. Kolmannen persoonan perspektiivin pelistä mainittakoon myös Suomalaisten ylpeydenaihe Max Payne (2001), joka löysi tiensä myös elokuvaksi vuonna 2008. Kyseinen

pelin on myös sikäli mielenkiintoinen, että yleisesti välinäytöksinä käytettyjen välianimaatioiden sijaan tarinankerronta on tässä toteutettu sarjakuvakerronnan muodossa, näin antaen malliesimerkin formaattien välisistä rajanylityksistä. (wikipedia 2011g.)



KUVA 5. Malliesimerkki kolmannen persoonan perspektiivistä sekä todellisuutta jäljittelevästä grafiikasta (Tomb Raider: Anniversary 2007).

Kuvakulma näyttäisikin olevan huomattava tekijä pelin soveltuvuudesta elokuva-adaptaatioon. Lähes poikkeuksetta jokainen pelipohjainen elokuva pohjautuu joko FPS tai TPS perspektiiviä käyttävään peliin, ja myös suunnitteilla olevat elokuvat näyttävät jatkavan tätä kaavaa. (Box Office Mojo 2011.) Esimerkiksi kassamenestys Mass Effect –pelisarjalle on uumoiltu elokuva-adaptaatiota. (Tyler 2010)

Ensimmäisen ja kolmannen persoonan perspektiivi näyttäisi valtaavan myös itse pelimarkkinoita. Sen lisäksi vanhemmat pelisarjat, jotka ovat aloittaneet esimerkiksi sivustapäin kuvatusta, kaksiulotteisesta tasohyppelypelistä, ovat siirtyneet uudemmissa peleissään käyttämään edellä mainittuja kuvakulmia. Tästä esimerkkinä Prince of Persia, josta ensimmäinen peli julkaistiin jo vuonna 1989. Kyseisestä pelistä tehtiin myös elokuva vuonna 2010. (Wikipedia 2011h)

Kompositio ja sommittelu peleissä ovat jo itsessään mielenkiintoisia pohdittavia asioita, sillä käytännössä katsoen näitä ei FPS ja TPS tyypisissä peleissä juuri havaitse. Näissä katsoja näkee sen mitä pelihahmokin, oli kyseessä sitten ensimmäisen tai kolmannen persoonan perspektiivi. Tässä mielessä sommittelusta ei voida puhua. Toisin kuin muissa käsittelemissäni medioissa, kameran paikkaa ei ole annettu valmiiksi katsojalle, vaan pelaaja voi itse tarkastella maailmaa suhteellisen vapaasti.

#### 4.3 Videopelistä elokuvaksi

Ensimmäisen Tomb Raider – pelin julkaisusta vuonna 1996 on kyseisen nimike saanut jatkokseen jopa 8 jatko-osaa sekä kaksi elokuvaa. Valitsin vertailuun näistä yhdeksästä pelistä vuonna 2007 ilmestyneen Anniversary – julkaisun, sekä elokuvista ensimmäisen eli Lara Croft – Tomb Raider. Vaikka peli onkin muuttunut erityisesti grafiikan puolesta yli 10-vuotisen uransa aikana, on hahmon konsepti ja teema säilyneet koskemattomina. (Wikipedia 2011i)

Syitä elokuva-adaptaation tekoon ja sen suosioon on monia. Pelin suuret myyntiluvut ja suhteellisen pitkä historia ovat esimarkkinoineet elokuvaa jo fanien tietoisuuden ulkopuolellekin. Pelin realismihakuinen grafiikka sekä tuttu kolmannen persoonan perspektiivi pehmentävät laskua elokuvaformaattiin. Väriteemaattisesti alkuperäinen maailma on toteutettu hillitysti, toisin kuin esimerkiksi monet edelläkin mainitut sarjakuvat.

Hellboy – elokuvan tavoin Doom pelisarjan elokuva-adaptaatio tehtiin vähemmän alkuperäistä tarinaa noudattaen. Ainoastaan tarinan teema ja maailma jäljennettiin oikeassa ajassa, mutta muuten konseptia muokattiin huomattavasti. Yksittäisen hahmon taistelu läpi hirviölauman korvattiin kokonaisella joukkueella. Kaksi ensimmäistä Doom peliä ovat jo vanhoja klassikoita, eikä niiden vanhentuneesta graafisesta ulkomuodosta ollut näemmä pohjaa elokuvasiirrokselle. Tästä syystä elokuvasiirros on selkeästi pelin kolmannen osan mukainen, joskin hahmokokoonpanoa on muutettu radikaalisti ja korvattu yksi sankari kokonaisella joukkueella sotilaita. Elokuvassa on jopa varsin ainutlaatuinen kohtaus, jossa jopa noin kymmenen minuutin ajan kamera käyttää juuri pelistä tuttua FPS kuvakulmaa. Selkeä tribuutti itse pelisarjalle, joka varmasti kiinnitti pelisarjan faniin huomion lisäksi myös ainutlaatuisuudellaan muidenkin katsojien huomion.



Kuva 6. Otos elokuvasta Doom, jossa kamera sijoitettiin pelistä tuttuun FPS perspektiiviin (Doom 2005).

Kokemattomalle katsojalle kuva 6 voi olla varsin hämäävä. Onko kyseessä elokuva vai peli? Varsinkin grafiikka nykyaikaisissa peleissä on jo sillä tasolla, että kyseessä voisi olla kumpi vain. Kyseinen kuvakulma on erittäin vähän käytetty elokuvissa. Tämäkin osoittaa miten eri mediat voidaan helposti yhdistää toisiinsa, ja miten ne ottavat toisilta vaikutteita. Pelisarjan kolmannen osan tavoin valaisu on toteutettu pimeyttä hyväksikäyttäen. Jännitystä luodaan jättämällä tilaa mielikuvitukselle ja ihmiskunnan alkuhämaristä kumpuavalle pimeään ja tuntemattoman pelolle.

Visuaaliselta kannalta katsottuna onkin käsittelemiäni kriteerejä silmällä pitäen helppo päätellä, pohjautuuko elokuva sarjakuvaan vai peliin. Supersankarit ja toimintapainotteinen tarina yhdistää molempia formaatteja, mutta sarjakuvapohjaisissa elokuvissa näyttäisi olevan enemmän merkkejä uskaliaammasta ja erityisesti väreiltään rikkaammasta kuvakerronnasta.

## 5 THE INSPECTOR -LYHYTELOKUVA

Siitä asti kun aloitin opintoni ja huomasin intohimoni piilevän kuvaamisessa, haaveilin aina käsikirjoittavani ja kuvaavani jonkin lyhytelokuvan. Työharjoittelun aikana huomasin löytäväni yhä enemmän ja enemmän mahdollisuuksia toteuttaa tämä haave, kun kalustoa ja työryhmää oli tarjolla huomattavasti enemmän kuin opintojeni alkuvaiheessa. Lopullinen päätös tuli, kun mieleeni muistui veljeni Sami Kurosen suunnittelema animaatio, jota hän ei koskaan tehnyt valmiiksi. Muistan aiheesta tehdyn käsikirjoituksen ja yksittäiset luonnokset hahmoista ja paikoista kolmen vuoden takaa, ja pyysinkin saada nämä käsiini ensitilassa. (The Inspector 2007.)

Oli alkuperäinen taideteos mitä formaattia tahansa, täytyy sen olla erittäin vakuuttava, koukuttava ja kiehtova, mikäli sen tekeminen uudelleen toiseen muotoon on edes juolahtanut kenenkään mieleen. Tämä todella piti paikkaansa teos-osani kohdalla, sillä halusin vielä kolmen vuoden jälkeenkin tehdä juuri tämän lyhytelokuvan. Visuaalisena ihmisenä halusin kokeilla miten tällainen animaatiokonseptipohjainen elokuva-adaptaatio on mahdollista toteuttaa pienellä budjetilla, sekä halusin myös tehdä jotakin kuvallisesti vaativaa ja kaunista. Animaatio genrenä muistuttaa mielestäni paljon videopelejä, sillä molemmissa medioissa maailma luodaan tyhjästä, ilman rajoituksia kameran paikoille ja valaisulle, ja kaikki on mahdollista mielikuvituksen rajoissa. Tässäkin mielessä tämä lyhytelokuva-adaptaatio oli mielenkiintoinen kokeilu, sillä rajoituksia löytyi edellä mainittujen lisäksi myös budjetin, aikataulun sekä laitteiston osalta.

### 5.1 Animaatiosuunnitelmasta lyhytelokuvakäsikirjoitukseksi

Ymmärsin heti alusta lähtien, että projektista olisi tulossa haastava ennen kaikkea visuaalisten elementtien vuoksi. Alkuperäisen käsikirjoituksen pohjalta tehty siirros olisi vaatinut enemmän rahaa, resursseja ja työryhmää kuin mitä tällä aikataululla olisin kyennyt saamaan, joten muutoksia oli tehtävä. Käsikirjoitus muuttuikin aika lailla alkuperäisestä sen lopulliseen versioon, vaikka idea pääpiirteittäin pysyi samana. Muun muassa alkuperäiseen animaatioon suunnitellut erinäiset erikoisefektit, kuten hidastetut hahmojen lentämiskohtaukset, rakennusten ja esineiden tuhoaminen, futuristiset laitteet sekä erinäiset räjähdykset oli poistettava, tai korvattava yksinkertaisemmalla idealla.

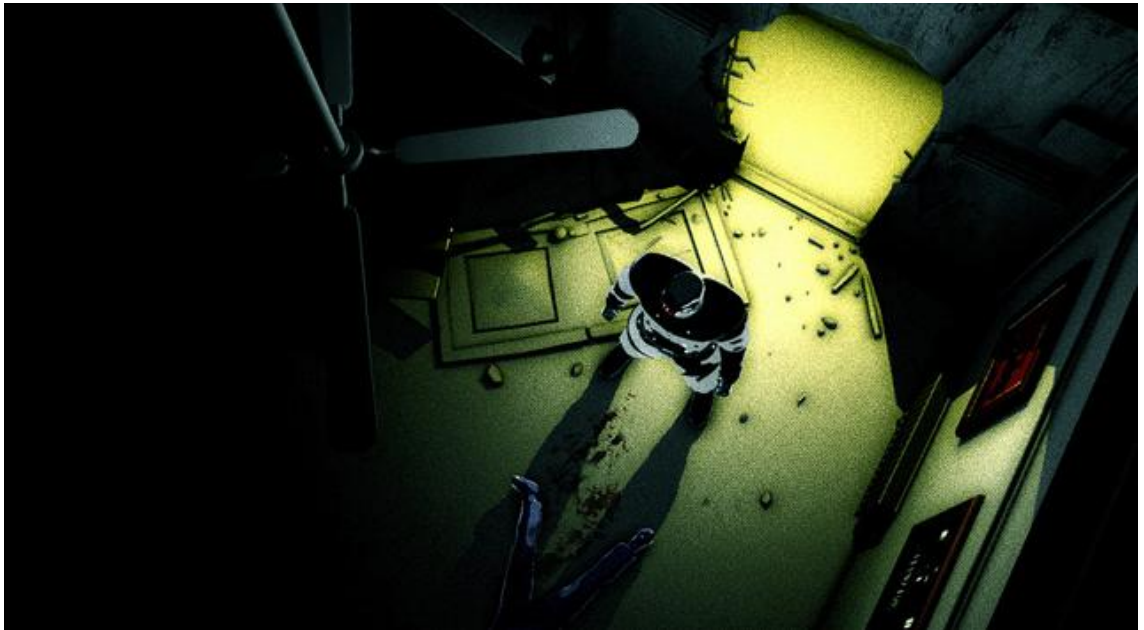
Onneksi kaikki muutokset olivat lähinnä esteettisiä seikkoja, eivätkä muuttaneet tarinan kulkua tai luonnetta itsessään.

Toisin kuin muissa käsittelemissäni elokuva-adaptaatioissa, en nähnyt itse hahmon ja maailman uskollista jäljentämistä tässä produktiossa yhtä tärkeäksi. Koin alkuperäisen tarinan olevan enemmän visuaalisten elementtien kautta kerrottua komiikkaa kuin hahmo ja tarinavoittoista tarinankerrontaa. Päädyinkin kertomaan tarinaa enemmän dramaturgiaan ja jännitykseen painottuvan näkökulman kautta ja jäljentämään alkuperäisistä konsepteista visuaalisesti vain tarinan kannalta olennaisimmat asiat. Itse maailmaan tehdyistä muutoksista mainittakoon se, että alkuperäinen tarina sijoittuu määrittelemättömään vuoteen lähitulevaisuudessa ja siitä on myös löydettävissä kyberpunkista tuttuja elementtejä, kuten synkkää urbaania kaupunkimaisemaa ja korkeaa teknologiaa, kuten esimerkiksi elokuvassa *Blade Runner* (1982). (wikipedia 2011a.) Luovuin ajatuksesta kuvata tätä lyhytelokuvassani, sillä en kokenut ajan olevan konkreettisesti olennainen osa tarinankerrontaa, ja päädyinkin keskittymään muihin tarinan elementteihin.

Hyvä käytännön esimerkki erityisesti hahmolle tehdyistä muutoksista puolestaan on kuinka tarkastaja esitellään lyhytelokuvassa. Alkuperäisessä animaatiokäsikirjoituksessa hahmo esiteltiin seuraavasti: ”Miehellä on vahvat demoniset piirteet, epätasainen arpien sävyttämä iho ja mustat pyöreälinssiset teleskooppiaurinkolasit. Mies juo espressoa naurettavan pienestä kupista ... Mies murahtaa ja syö espressokupin ... Mies nousee ylös ja astuu katon laidalla olevalle korokkeelle ja lähtee laskeutumaan tikkaita pitkin alas. Teleskooppiaurinkolasit surisevat typerästi ja pumppaavat miten sattuu ... Askelma katkeaa. Mies tippuu muutaman kerroksen verran kujalle typerään asentoon rähmälleen semmoisella voimalla, että asfalttiin tulee iso lommo ja roskikset pomppaavat ilmaan...” (The Inspector, 2007)

Lyhytelokuvaan päätynyt versio on huomattavasti yksinkertaisempi. Kun futurististen laitteiden ja animaatiomaisten efektien jäljentämisestä päätettiin luopua, oli tätäkin kohtausta muutettava reilusti. Nyt hahmo esitellään tarkastelemassa kaupunkimaisemaa ja lukitsevan katseensa kaukaisuuteen, jonka jälkeen tämä heittää savukkeen maahan ja tallaa sen päälle toisessa kuvassa, samalla poistuen kohdettaan päin. Muutos alkuperäiseen on varsin suuri ja visuaalisesti minimalistisempi, mutta tämä tehtiin tiedostaen että jatkuvan fyysisen komiikan sijaan, joka olisi animaatiossa toteutettu visuaalisin keinoin,

rakennetaan tässä jännityselementtiä kohti loppuhuipennusta, ja koominen puoli toteutetaan lähinnä pelkästään loppupuolen koukulla.



Kuva 7. Visuaalisesti näyttävä konseptikuva Tarkastajan tunkeutumisesta asuntoon (The Inspector 2007).

Kuvassa 7 näemme animaatiokonsepti, jossa alkuperäisen käsikirjoituksen mukaisesti tarkastaja on tunkeutunut asuntoon räjäyttäen oven tullessaan. Näemme film noir – elokuvalla tyypillisiä elementtejä, kuten vahvaa varjojen käyttöä, kontrastista valoa, sekä hämärä, lähes valoton sisätila. (Silver 2004, 16.) Vaikka kuvan mallinen tilanne ei olisi-kaan mahdotonta toteuttaa elokuvan keinoin, olisi se pelkän lavastuksen takia ollut pitkä ja vaikea prosessi näin pieneen projektiin, joten päätin konseptisuunnitelmista poiketen näyttää katsojille huoneiston asukkaan reaktion tunkeutumiselle. Tällä tavoin loitotaan ehkä hieman animaatioille tutusta visuaalisesti vaikuttavasta toiminnasta lähemmäs vaikeammin mallinnettavaa näyttelijätyötä ja dramaturgiaa.



Kuva 8. Lyhytelokuvaan valittu kuvakulma samasta kohtauksesta (The Inspector 2011).

Kuten kuvista huomaamme, on tilanne molemmissa versioissa sama, ainoastaan sisään-tulometodi ja kuvakulma ovat vaihtuneet. Näillä suhteellisen pienillä muutoksilla saadaan kuitenkin radikaaleja muutoksia aikaan, jotka vaikuttavat visuaalisen kerronnan lisäksi myös tarinan luonteeseen.

Myös tarinan pituus muuttui kun visuaalista kerrontaa ei enää käytetty komiikan pääasiallisena tuojana. Nyt huumori piti tuoda esille muilla tavoin ja tämä johti lopulta tarinan toisen puoliskon poistamiseen kokonaan. Elokuvan loppupuolen koukku on ainoa juonnellisesti merkittävä asia, ja vaikka alkuperäinen tarina jatkuikin sen jälkeen vielä toisen kohtauksen verran, totesin loppupuolen kiehtovuuden olevan nimenomaan animaation kautta esille tuotavaa toiminnallista komiikkaa, jonka toteuttaminen perinteisin keinoin on hankalampaa, ellei jopa mahdotonta.

Valo oli erityisen tärkeä elementti jo suunnitteluvaiheessa. Pohdimme valaisija Aarre Krigsholmin kanssa miten saisimme mahdollisimman kontrastista ja alkuperäiselle konseptille uskollista valaisua tehtyä. Oli myös tiedostettava jälkikäsitteilyvaiheen tärkeys, eli materiaalilla piti olla muokkausvaraa ja näin ollen kuvainformaatiota ei saanut kadottaa. Esikuvina valon ja kuvan tyylistä käytin muun muassa elokuvia *Sin City* (2005) sekä *Fight Club* (1999), jossa kummassakin on hyvin omaperäinen ja tunnelmallinen



sävy ja yleisilme, vaikka näistä vain Sin City pohjautuu sarjakuvaan. Päädyimme hie-  
man film noir tyyppiseen kuvaan, jolle tuttuja ominaispiirteitä ovat kuvan tummuus ja  
voimakaskontrastinen sävy, sekä varjojen hyväksikäyttö (Silver 2004, 9). Tällaista käy-  
tettiin juuri Sin City elokuvassa, mutta lähes mustavalkoisen kuvan sijaan halusin käyt-  
tää omassa tuotoksessani erikoisia värejä, jota käsittelen enemmän kappaleessa 5.3.

Pyrin noudattamaan esituotannossa Stu Maschwitzin (2007, 4) mainitsemaa sääntöä,  
jossa perusoletuksena on suunnitella mitä kuvataan, ja kuvata mitä on suunniteltu. Tämä  
ajatus mielessä pyrin ennakoimaan mahdollisimman tarkasti kaikki kuvausvaiheen on-  
gelmatilanteet, jotta niiltä pystyttäisiin välttymään. Aikataulun ollessa tiukka, en voinut  
jättää mitään sattuman varaan. Esituotantovaihetta kesti noin neljä kuukautta, jonka ai-  
kana sainkin suunniteltua kuvauspäivät erittäin tarkasti ja näin suurimmilta ongelmilta  
välttyttiin. Kaikkea ei kuitenkaan voi ennakoon tietää ja kuvaustilanteet tuovat aina  
ennennäkemättömiä haasteita vastaan, kuten kävi tämänkin teoksen kohdalla.

## 5.2 Kuvauksien toiminta

Saimme työryhmän ja kuvauspaikat lyötyä lukkoon vain muutamaa päivää ennen kuva-  
uksien aloittamista. Emme olleet varautuneet hankkimaan erityistä kuvauspaikkojen  
etsimiseen pätevyitynyttä henkilöä, sekä omat ja tuotantoassistenttina toimineen Laura  
Pyykkösen työkiireet estivät meitä etsimästä tehokkaasti vaativampia kohteita, kuten  
kerrostalon kattoa tahi tilavaa asuntoa. Onneksemme valitsemamme sijainnit kuitenkin  
ajoivat asiansa ja esimerkiksi kattokuva voitiin korvata muuttamalla kuvakäsikirjoitusta  
parin kuvan suhteen sekä mallintamalla kaupunkimaisema taustalle jälkikäsitteilyvai-  
heessa.

Kun kuvaukset lopulta käynnistyivät 15.11.2010, oli toiminta heti alusta alkaen hektistä  
ja kiireistä. Olimme varanneet hyvin aikaa jokaiseen kuvaan ja kuvakäsikirjoitusta nou-  
datettiinkin melko täsmällisesti, mutta elokuvan tyylin ja visuaalisen ilmeen huomioon  
ottaen jokaisen kuvan hiominen ja purkkiin saaminen vei usein enemmän aikaa kuin  
mitä sille oli varattu. Harmikseni huomasin myös olevani enemmän kiinni ohjaajan teh-  
tävissä enkä päässyt kunnolla toimimaan kameraoperaattorina. Tehtäväkseni jäi kuvaa-  
jana lähinnä kameran kohdistaminen paikoilleen ja valon viimeistely ennen jokaista

otosta. Kamera-assistentin virkaa hoitava Erkki Pakonen toimikin usein myös kamera-operaattorina.

Kuvasimme elokuvan Canon 7D digitaalijärjestelmäkameralla. Kamera sopi elokuvaan mallikkaasti pienen fyysisen kokonsa puolesta, sillä kuvauspaikkamme olivat erittäin rajoittuneita tilojensa puolesta. Kameran tuottamat jyrkät kontrastit tosin tuottivat hankaluuksia leikkaus ja värimäärittelyvaiheessa. Käyttämämme objektiivit olivat koulun Canon-merkkisiä zoom-linssejä, joiden valovoima palveli tarkoitustamme mallikkaasti. Toisaalta tämän ansiosta kuvassa oli pieni syvyysterävyysalue, joka elokuvamaisen ilmeen ansiosta teki paljon visuaaliseen näyttävyYTEEN, mutta samalla hankaloitti erityisesti liikkuvien kohteiden pitäminen tarkkoina.

Ulkokuvat kuvattiin auringon laskettua pimeään aikaan, joka toi oman haasteensa valaisuun. Kameran kehitetut suuret ”ISO” arvot eivät loppujen lopuksi kuitenkaan pitäneet kuvaa rakeettomana, joten tietäntyyppisistä kuvista jouduttiin paikanpäällä luopumaan, tai valaisemaan tehokkaammin. Kuva oli myös paikoin rakeista pienilläkin ISO arvoilla, joka aiheutti leikkauspöydällä varsin negatiivisia ajatuksia. Suurin tämäntyyppinen ongelma tuli vastaan toisena kuvauspäivänä ulkona kuuden aikoihin illalla. Tässä samaan kuvaan ahdettiin rakennuksen ulkoseinä 5. kerroksen korkeudelta, josta kamera tilttasi alaspäin ja näimme rakennuksen ulko-oven. Viidennen kerroksen korkeudella ei juuri valoa ollut emmekä saaneet sitä järkevästi valaistua juuri millään tavalla, ja alas mentäessä kuva taas meinasi palaa puhki suuren valomäärän vuoksi. Kuvasta kuitenkin saatiin sopusuhtainen kokonaisuus, ja alalla tuttu ilmaisu ”posti hoitaa” kuittasi tilanteen, eli kuvan viimeistely jätettiin post production eli leikkausvaiheeseen.

Myös sisäkuvat kuvattiin pimennetyssä asunnossa, jossa televisiosta lähtevä kajastus oli ainoa näkyvä valo, kuvan toisella laidalla kajastavaa jalkalamppua lukuun ottamatta. Ahtaat tilat toivat omat haasteensa kameran, valojen ja kamera-ratojen sijoittelulle. Käytävälle siirryttäessä ahtaus oli myös ongelma, mutta pienillä kuvakäsikirjoituksen muokkaamisella saimme tarvittavat kuvat purkkiin. Ahtaus oli myös yksi syy sille, että käytin elokuvassa paljon tiiviitä kuvia. Kokokuva, jossa hahmo näkyy päästä varpaisiin, oli laajoin mitä pystyttiin sisällä käyttämään. (Pirilä & Kivi 2005, 113) Tämä kuitenkin palveli tarkoitustani dramaturgisessa mielessä, sillä tiiviimmissä kuvissa henkilöiden

reaktiot ja yleisesti ottaen koko näyttelytyö tulee mielestäni paremmin esille, ja tiedostin tämän jo paikoin myös kuvakäsikirjoitusta tehdessäni.

### 5.3 Lopullisen ilmeen hiominen leikkauspöydällä

Tiesin teoksen lopullisen graafisen ulkoasun rakentuvan pääosin jälkikäsittelevävaiheessa. Animaatioille tuttua fantasia ja science fiction tyyppistä ulkomuotoa ja värimaailmaa on lähes mahdotonta toteuttaa pelkästään kuvausvaiheessa. Äänikerronnan ollessa minimalistista, lähinnä ambient -musiikista sekä tausta- ja tehosteäänistä koostuvaa äänimaailmaa, korostuu visuaalisen kuvakerronnan tärkeys entisestään. Vaikka yleisenä sääntönä pidetään, ettei ohjaajien tulisi leikata omia tuotoksiaan, veti kiinnostukseni animaatioadaptaatioon minut kuitenkin hiomaan työ loppuun saakka itse, vaikka edellä mainitun viisauden merkityksen ymmärsin itsekkin projektia työstäessäni. (Maschwitz 2007, 214–216.)

Kuten jo aiemmin mainitsin, on elokuvan värimaailma yksi tärkeimmistä ja silmiinpistävimmistä tekijöistä visuaalisessa kuvakerronnassa. Käytin tätä hyväkseni myös värimäärittelyvaiheessa, jossa kontrastisen kuvan lisäksi tavoittelin lyhytelokuvalle omanlaistaan värimaailmaa. Päädyin käyttämään sinertävää ja vihreää väriteemaa, joka mielestäni sopii maailmaan, jossa televisio on yksi tarinan tärkeimmistä teemoista. Mietin mitkä värit tulevat mieleen vanhoista kuvaputkitelevisioista ja ajattelin ensimmäisenä sinistä, vihreää sekä yleisesti ottaen mustavalkoista. *Fight Club* sekä erityisesti *Matrix* (1999) elokuvista voidaan löytää samankaltaista värimaailmaa, ja otinkin niistä hieman mallia värimäärittelyvaiheessa. Pyrin saamaan tarkastaja-hahmon maailmaan enemmän vihreää sävyä, uhrin maailman ollessa enemmän sinisävyinen. Vaikka nämä värit eivät olekaan vastavärejä eikä niillä tässä haeta symbolista merkitystä, halusin kuitenkin hienovaraisesti erottaa näiden kahden hahmon maailman toisistaan. (Hintsanen 2000.)

Mielestäni elokuvien efektiosastoille ja muulle jälkituotantotiimeille ei anneta tarpeeksi kunniaa ja kiitosta elokuvissa. Nykypäivänä monet elokuvat olisivat vain raakileita ilman tietokonepohjaisia erikoisefektejä. Sama pätee myös omaan projektiini, jossa erikoisefektit antoivat paljon lisäarvoa lopulliseen kuvaan ja tukivat myös lajityyppiä ja

alkuperäistä tarinaa. Erityisesti televisiomainen häiriö kuvassa sekä aurinkolasien ”lumisade” efekti lisäävät tarkastajan ylikuonnollista olemusta.

Uusien elementtien keksiminen tarinaan jatkui myös pitkälle leikkausvaiheeseen. Lopputekstejä tehdessäni mietin yhä, miten voisin saada lyhytelokuvasta enemmän alkupe-  
räisen animaatioidean mukaisen ylikuonnollisen vaikutelman tarkastajalle. Tässä vaiheessa keksinkin idean edellä mainituista lisäefekteistä, jotka lopulta toimivat yli odotusteni. Ilman niitä koin, että tarkastajasta saattaisi saada vain mielikuvan ihmeellisestä hiipparista, joka tunkeutuu väkisin toisten asuntoihin. Tämä olisi sotinut täysin alkupe-  
räisen animaatiokäsikirjoituksen antisankari-ideaan vastaan, joka omasi jopa supersankarimaaisia, ylikuonnollisia voimia. Vaikka tarkastaja jäi tässä lyhytelokuva-adaptaatiossa ilman näitä supervoimia, tuo nämä hienovaraiset visuaaliset erikoiseffektit teokseen ylikuonnollisuuden vivahdetta.

Aliarvioin leikkaukseen ja värimäärittelyyn kuluvan ajan alakanttiin, sillä varsinkin näin visuaalisessa teoksessa jälkikäsittelyvaihe on erittäin aikaa kuluttava prosessi. Myös korkean resoluution ja raskaan kuvan käsittely toi omat haasteensa, kun leikkauskoneen tehot eivät aina riittäneet sujuvaan työskentelyyn, vaikka käytinkin pakkaamatonta kuvanlaatua vain värimäärittelyvaiheessa.

Toimiminen lyhytelokuvan käsikirjoittajana, tuottajana, ohjaajana, kuvaajana sekä leikkaajana on suuri pala purtavaksi. Opin tämän kautta arvostamaan jokaista työtoimenkuvaa elokuvatuotannossa yhä enemmän, ja tämä olikin yksi projektin tärkeimmistä opetuksista. Yhden ihmisen ei tulisi olla taiteellisesti tai käytännössäkään vastuussa niin monesta tärkeästä asiasta. Myös jälkikäsittelyvaiheen arvon ymmärtäminen oli lyhytelokuvakokemukseni tärkeimpiä opetuksia. Varsinkin kun kyseessä on animaatiokäsikirjoitukseen pohjautuva, visuaalisten elementtien varaan rakennettu jännityskomedia, ei kaikkea voida etukäteen suunnitella, kuvauspaikalla toteuttaa eikä jälkikäteen nähdä.

## 6 YHTEENVETO JA POHDINTA

On tekijöistä kiinni, miten paljon elokuva-adaptaatiot poikkeavat alkuperäisestä konseptista. Toisaalta voidaan tehdä Sin City tyyppinen ratkaisu ja jäljitellä alkuperäistä teoksesta niin tarina kuin ulkoasukin mahdollisimman uskollisesti, tai päätyä päinvastaiseen ratkaisuun ja ottaa esimerkiksi vain alkuperäisen tarinan hahmo ja luoda sen ympärille uusi konsepti, tarinasta ja visuaalisesta ilmeestä lähtien, kuten elokuvassa Tomb Raider. Oman produktini kohdalla lähestyin asiaa näiden kahden ääripään välistä, ja pyrin olemaan mahdollisimman uskollinen alkuperäiselle konseptille mutta muuttaen sieltä oman vision mukaisesti tarpeellisia asioita. Onkin siis vaikea antaa yksinkertaista vastausta kysymykseen formaattien välisistä visuaalisista muutoksista. Vastauksia ja tulkintoja tälle on yhtä paljon kuin tekijöitä ja teoksia.

Taidemuotoina sarjakuvat, elokuvat ja videopelit ovat kaikki varsin visuaalisia, ja jokaisella niistä on omat luonteenpiirteensä. Sarjakuvat kertovat tarinan, jonka taiteilija tuo lukijalle yksittäisten kuvien kautta ja antaa lukijan mielikuvituksen luoda tarina elämään. Elokuvassa tarina puolestaan kerrotaan liikkuvan kuvan sekä äänien keinoin, ja näin tuodaan katsojalle valmis kokonaisuus. Videopelit ovat toisaalta ikään kuin näiden kahden risteytymä, jossa katsoja, eli pelaaja, pääsee itse interaktiivisesti osalliseksi tarinaa ja maailmaa, joka kerrotaan niin liikkuvan kuvan kuin äänenkin kautta.

Siitä huolimatta että näiden eri formaattien välillä onkin suuria eroja visuaalisessa mielessä, löytyvät niiden kaikkien juuret kaukaa historiasta aina luolamaalauksista ja teatterista lähtien. Yhtäläisyyksiä voidaan löytää aina valon, värin tai sommittelun toteutuksen kautta, vaikka nämä olisikin toteutettu eri keinoin tai paikoin jätetty huomiotta kokonaan. Vaikka ulkoasua pidetäänkin tärkeänä seikkana, erityisesti teknisesti kehittyvissä videopeleissä sekä ymmärrettävästi sarjakuvissa, joissa äänimaailma ja kuvan liike puuttuvat kokonaan, on silti visuaalinen ilme vain yksi elementeistä kerronnallisessa mediassa. Kaunis ulkoasu ei pelasta huonoa tarinaa ja tämä pätee jokaiseen teokseen, mediasta riippumatta.

On kiehtovaa, kuinka jotkin tarinat ja hahmot saavat niin suurta huomiota ja kiinnostusta osakseen, että niistä päädytään rakentamaan jotain uutta muuttamalla se toiseen formaattiin. Oli kyseessä sitten kirja, sarjakuva, peli, animaatio, elokuva tai tv-sarja, näyt-

täisi näitä kiehtovia tarinoita syntyvän mitä erilaisimmista lähtökohdista. Vaikka olenkin käsitellyt aihetta näkökulmasta, jossa elokuva on kaikkien taidemuotojen ”päätepiste”, en ota kantaa formaattien paremmuuteen. Mielestäni on hienoa, että eri taidemuodot voidaan toteuttaa niin monin eri tavoin ja tarjota näin elämyksiä mahdollisimman laajalle skaalalle taiteen ja viihteen ystäviä.

On mielenkiintoista nähdä, mitä tulevaisuus tuo tullessaan näille taidemuodoille. Videopelien huima tekninen kehitys johtaa uskoakseni jo lähitulevaisuudessa siihen, että pelit pystyvät jäljittelemään todellisuutta jo täysin uskottavasti, antaen pelaajille entistä suurempia elämyksiä. Mutta miten elokuvat ja sarjakuvat vastaavat ajan haasteisiin? Onko elokuvaan mahdollista saada videopelien kaltaisia interaktiivisia elementtejä, tai pystytäänkö sarjakuviin hyödyntämään jollain keinolla elokuvista tuttua 3D-tekniikkaa? Vain aika näyttää.

## LÄHTEET

### Aineistolähteet

The Inspector 2011. Lyhytelokuva. Ohjaus: Timo Kuronen. Tuotanto: Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu, Tornio.

The Inspector 2007. Animaatiokäsikirjoitus ja konseptit. Tuotanto: Sami Kuronen, Tornio.

### Teorialähteet

Airaksinen, Tiina & Vilkkä, Hanna 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Tammi Oppimateriaalit, Helsinki.

Box Office Mojo 2011. Video Game adaptations. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?view=main&id=videogameadaptation.htm&p=.htm>>

Brown, Blain 1994. Motion Picture and Video Lighting. Focal Press, USA.

Eskelinen, Markku 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Edita Prisma Oy, Helsinki.

Hintsanen, Päivi 2000. Coloria.net. Luettu ja tulostettu 30.3.2011.

<<http://www.coloria.net/>>

Josh, Tyler 2010. Mass effect movie coming. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<<http://www.cinemablend.com/new/Mass-Effect-Movie-Coming-18717.html>>

King, Geoff & Krzywinska, Tanya 2002. Computer Games / Cinema / Interfaces. Luettu ja tulostettu 31.3.2011.

<<http://www.digra.org/dl/db/05164.41114.pdf>>

Liverman, Matthew 2004. Animator's Motion Capture Guide: Organizing, Managing, and Editing. Charles River Media, USA.

Marschwitz, Stu 2007. The DV Rebel's Guide. Peachpit Press, USA.

Marx, Christy 2007. Writing for Animation, Comics and Games. Focal Press, USA.

Masson, Terrence 2007. CGI 101: A Computer Graphics Industry Reference. Digital Fauxtography Inc, USA.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otot – elävä kuva, elävä ääni. Like, Helsinki.

Renwall, Graeme 2010. Best selling videogames of all times. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<<http://ezinearticles.com/?Best-Selling-Video-Games-of-All-Time&id=3822474>>

Schoell, William 1991. Comic book heroes of the screen. Citadel Press, USA.

Silver, Alain & Ursini, James 2004. Film Noir. Taschen, Köln.

Wikipedia 2011a. Kyberpunk. Luettu ja tulostettu 31.3.2011.

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kyberpunk>>

Wikipedia 2011b. History of Video Games. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_video\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games)>

Wikipedia 2011c. id Software. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Id\\_Software](http://en.wikipedia.org/wiki/Id_Software)>

Wikipedia 2011d. Polygon. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Polygon\\_%28computer\\_graphics%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Polygon_%28computer_graphics%29)>

Wikipedia 2011e. First person shooter. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/First-person\\_shooter](http://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter)>



Wikipedia 2011f. Third person shooter. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Third-person\\_shooter](http://en.wikipedia.org/wiki/Third-person_shooter)>

Wikipedia 2011g. Max Payne. Luettu ja tulostettu 31.3.2011.

<[http://fi.wikipedia.org/wiki/Max\\_Payne](http://fi.wikipedia.org/wiki/Max_Payne)>

Wikipedia 2011h. Prince of Persia. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia](http://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia)>

Wikipedia 2011i. Tomb Raider. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_raider](http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_raider)>

Zettl, Herbert 1990. Sight Sound Motion. Wadsworth Publishing Company. USA.

#### Muut lähteet

Doom 2005. Elokuva. Ohjaus: Andrzej Bartkowiak. Tuotanto: John Wells Productions & Doom Productions.

Hellboy 2004. Elokuva. Ohjaus: Guillermo del Toro. Tuotanto: Revolution Studios & Lawrence Gordon Productions & Starlite Films & Dark Horse Entertainment

Hero 2002. Elokuva. Ohjaus Yimou Zhang. Tuotanto: Beijing New Picture Film Co. & Elite Group Enterprises

Lara Croft – Tomb Raider 2001. Elokuva. Ohjaus: Simon West. Tuotanto: Paramount Pictures.

Mignola, Mike & Byrne, John 1994. Hellboy, Seed of destruction. Dark Horse Comics, USA.

Miller, Frank 1992. Sin City. Dark Horse Comics, USA.

Sin City 2005. Elokuva. Ohjaus: Frank Miller & Robert Rodriguez. Tuotanto: Dimension Films & Troublemaker Studios.

Tomb Raider: Anniversary 2007. Tietokonepeli. Tuotanto: Eidos Interactive.

Youtube 2011. Unreal Engine 3 - GDC 2011: Samaritan Real-Time Tech Demo.

<<http://www.youtube.com/watch?v=wdwHrCT5jr0>>

LIITE

The Inspector -lyhytelokuva

Liite 1